MERLIN Expansion: Arthur

Extension du jeu de
Stefan Feld & Michael Rieneck
Pour 2 à 4 joueurs, à partir de 14 ans.

Matériel

- 1 Piste d'action

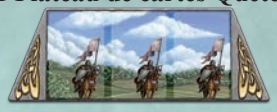
- 1 Pion Arthur

- 4 Plateaux Arthur
  1 pour chacune des 4 couleurs de joueurs

- 4 Dés noirs

- 1 Chevalière

- 1 Plateau de cartes Quête



- 1 Plateau de Pictes

- 30 Tuiles Pictes

- 1 Piste de tours

- 1 Marqueur de tours

- 12 Drapeaux

6 gris et 6 noirs

- 1 Livret de règles

Aperçu et But du jeu

La recherche d'un héritier pour le trône du roi Arthur est en bonne voie, quand, tout à coup, les Pictes sont aperçus à travers le brouillard. Le Roi Arthur doit s'occuper personnellement de la situation afin de mettre tout le monde à l'abri. Cette extension apporte encore plus de possibilités aux joueurs, grâce au personnage d'Arthur qui se déplace autour de sa propre piste d'action, offrant ainsi beaucoup de nouvelles opportunités.

Changements lors de la mise en place

Placez **la piste d'action** au centre du plateau de jeu, de façon à recouvrir celle déjà présente sur le plateau et en faisant attention à ce que les couleurs correspondent (voir illustration).

Placez **le pion Arthur**, le Graal, Excalibur et **la Chevalière** sur les emplacements de la piste d'action intérieure prévus à cet effet.

Remplacez les **drapeaux gris** et **noirs** du jeu de base par ceux de l'extension.

Placez **la piste de tours** sur le coin du plateau de jeu, de façon à recouvrir la piste de tours déjà présente. Placez **le marqueur de tours** sur la première case de la piste de tours.

Case de départ d'Arthur

Placez **le plateau de cartes Quête** et **le plateau de Pictes** près du plateau de jeu. Posez les 3 cartes Quête révélées sur le plateau de cartes Quête. Mélangez les tuiles Pictes et formez deux piles, faces cachées, que vous placez sur le plateau de Pictes. Révélez ensuite 4 Pictes et placez-les, faces visibles, sur le plateau de Pictes.

Chaque joueur prend **un dé noir** ainsi qu'**un plateau Arthur** de sa couleur.
Pour finir, les joueurs lancent leurs 5 dés (3 de leur couleur, un dé Merlin blanc et 1 dé Arthur noir) et placent les dés de leur couleur et le dé Merlin sur leurs plateaux individuels et le dé Arthur sur leurs plateaux Arthur. Si un joueur obtient quatre ou cinq fois le même résultat sur ses dés, il doit relancer tous ses dés autant de fois que nécessaire pour ne plus avoir 4 ou 5 fois le même résultat.

Changements pendant la partie

Les règles du jeu de base restent inchangées, à l'exception des modifications suivantes :

Au lieu d'être divisé en 4 tours, un tour de jeu est maintenant divisé en 5 tours car les joueurs utilisent **leur dé Arthur** (noir) en plus des 3 dés de leur couleur et du dé Merlin (blanc). C'est toujours aux joueurs de décider quel dé ils souhaitent utiliser à chacun de leurs tours (parmi ceux toujours disponibles).

Note : *Pour avoir une meilleure vue d'ensemble, les joueurs placent désormais leurs dés utilisés sur leurs plateaux Arthur au lieu de les placer au centre du plateau de jeu.*

En utilisant leur dé noir, les joueurs peuvent déplacer **Arthur** sur **la piste d'action intérieure** (celle sur laquelle le pion Arthur est placé). Le joueur déplace Arthur d'un nombre de cases correspondant au résultat du dé noir dans le sens de son choix –celui des aiguilles d'une montre ou le sens inverse. Puis, il effectue l'action de la case sur laquelle Arthur a terminé son déplacement.

Les Actions de la piste d'action intérieure :

Cases Ressources : (x4)

Bouclier, Drapeau, Matériau : En fonction de la case sur laquelle il s'est arrêté, le joueur prend un bouclier, un drapeau ou un matériau de la Province de son choix et le place dans son Château.

Compteur d'influence : Le joueur prend un des compteurs d'influence de sa réserve personnelle (s'il lui en reste) et le place **sur la Province de son choix**.

Le Graal, Excalibur et la Chevalière : (x3)

La fonction des cases **Graal** et **Excalibur** est la même que dans le jeu de base.

La chevalière : Le joueur prend la Chevalière sur le plateau ou chez le joueur qui la possède, et il la place sur son plateau Arthur. Puis, il prend une des cartes Quête de sa main et la résout immédiatement. Il gagne donc les points de victoire sans avoir à remplir les conditions inscrites sur la carte.

Résoudre une carte Quête en utilisant la Chevalière n'empêche pas un joueur de résoudre une autre carte Quête normalement lors de son tour de jeu s'il le souhaite. Si un joueur réussit de cette façon à résoudre deux cartes Quête lors de son tour, il pioche deux nouvelles cartes Quête à la fin de son tour, sinon il n'en pioche qu'une, comme habituellement.

Escaliers : (x1)

Le joueur avance son Chevalier jusqu'à la case Province suivante (la plus près de lui dans le sens des aiguilles d'une montre) et effectue l'action de cette case Province, c'est-à-dire qu'il place un de ses Serviteurs sur cette case et le laisse « accomplir son devoir ».

Exemple : Le joueur jaune déplace Arthur sur la case Escaliers et avance son Chevalier jusqu'à la case Province noire. Il place sa Dame d'honneur sur la case correspondante de la Province et place donc un de ses compteurs d'influence dans la Province.

Merlin : (x1)

Le jouer déplace Merlin d'une à trois cases, dans le sens de son choix, et effectue l'action de la case sur laquelle Merlin a terminé son déplacement. Le joueur peut utiliser un Bâton de Merlin s'il souhaite répéter cette action.

Exemple : Le joueur bleu déplace Merlin d'une case dans le sens inverse des aiguilles d'une montre jusqu'à la case « Construire un Manoir ». Le joueur rend un des matériaux requis à sa Province d'origine et place un de ses Manoirs la tuile Terrain choisie. Puis, il utilise un Bâton de Merlin afin d'effectuer une nouvelle fois cette action.

Remplacer un Manoir : (1x)

Le joueur choisit le Manoir d'un autre joueur présent dans le Domaine et le remplace par un de ses propres Manoirs. Si la tuile sur laquelle il vient de poser son Manoir comporte une tour, le joueur n'obtient PAS le bonus du drapeau, du bouclier ou du marqueur d'influence. Le Manoir qui vient d'être remplacé retourne dans la réserve de son propriétaire.

Exemple : Le joueur rouge rend le Manoir vert à son propriétaire et le remplace par un de ses propres Manoirs. Il ne peut ni récupérer un bouclier ou un drapeau, ni placer un de ses compteurs d'influence.

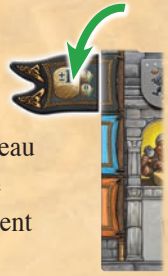
Pictes : (x3)

Avec l'aide du roi Arthur, les joueurs peuvent vaincre les Pictes ce qui leur rapporte des points de victoire pendant les phases de score ainsi qu'un bonus immédiat.

Le joueur choisit une tuile Pictes parmi celles disponibles (celles placées faces visibles) et la pose à droite de son plateau Arthur. Il gagne immédiatement le bonus indiqué en bas de la tuile choisie. Puis, il remet une nouvelle tuile Pictes de la pile de son choix à la place de celle qu'il vient de récupérer.

Exemple : Le joueur jaune déplace Arthur sur une case Pictes. Il choisit une des tuiles Pictes disponibles et la place près de son plateau Arthur. Puis il gagne le bonus indiqué sur la tuile, c'est-à-dire un drapeau orange.

Bouclier, Drapeau, Matériau - Le joueur prend le bouclier, le drapeau ou le matériau représenté sur la tuile Pictes qu'il vient de récupérer.



Pomme - Le joueur prend une pomme de la réserve.

Compteur d'influence - Le joueur prend un des compteurs d'influence de sa réserve personnelle, s'il lui en reste, et le place dans la Province indiquée sur la tuile Pictes.

Construire un Manoir - Le joueur place un de ses Manoirs sur une tuile Terrain vide du Domaine, du type indiqué sur la tuile Pictes. Le joueur n'a pas besoin de payer de matériau pour construire son Manoir, c'est une action gratuite.

Les nouvelles actions spéciales des Drapeaux

+/-1

Le joueur peut augmenter au diminuer la valeur de son dé de 1, avant de déplacer le personnage correspondant au dé utilisé. Il est donc possible de déplacer un personnage de 7 cases ou de le laisser sur sa case et d'effectuer la même action qu'au tour précédent.

Echange de dé

Le joueur peut utiliser le dé de son choix (à la place du dé attitré) pour déplacer son Chevalier ou Merlin ou Arthur et effectuer l'action correspondante. S'il déplace Merlin, il peut utiliser un Bâton de Merlin pour effectuer l'action une nouvelle fois.

Nouvelles cases de la piste d'action

Pomme : (x1)

Le joueur prend une pomme de la réserve.

Déplacer Arthur : (x1)

Le joueur déplace Arthur d'une case dans le sens de son choix, et effectue l'action de la case sur laquelle il a terminé son déplacement.

Activer un Serviteur : (x1)

Le joueur choisit un de ses Serviteurs déjà présent dans une Province et effectue l'action de ce Serviteur (en restant dans la même Province).

Exemple : Le joueur rouge active son Maçon dans la Province orange. Il prend donc un Matériau orange de cette Province.

Points de victoire pour les Manoirs : (1x)

Le joueur gagne 1 PV pour chacun de ses Manoirs placés dans le Domaine.

Exemple : Le joueur rouge gagne 3 points de victoire pour ses Manoirs dans le Domaine.

Changements lors des phases de score

Domaine :

Une fois que les points de victoire pour les majorités de Manoirs ont été attribués, les joueurs ne doivent plus posséder qu'un seul Manoir par territoire du Domaine. En commençant par le premier joueurs, tous les joueurs qui possèdent plus d'un Manoir sur un territoire retirent leurs Manoirs en surplus de ce territoire de façon à n'en garder qu'un seul (de leur choix) et les remettent dans leur réserve.

Nouveau – Pictes :

Les joueurs additionnent les nombres présents sur leurs tuiles Pictes. Le joueur avec le plus grand résultat gagne 3 points de victoire. A l'inverse, le joueur avec le plus petit résultat perd 3 points de victoire (ne pas avoir de Pictes compte comme avoir un résultat de 0). Si plusieurs joueurs sont à égalité pour le plus grand ou le plus petit résultat, ils gagnent ou perdent tous 3 points de victoire.

Le joueur qui possède la Chevalière augmente son résultat de 3.

Ensuite, les joueurs remettent toutes leurs tuiles Pictes dans la boite de jeu.

Exemple : Le joueur rouge a récupéré des Pictes pour une valeur de 11, le joueur vert a récupéré des Pictes pour une valeur de 9, à laquelle il ajoute 3 car il possède la Chevalière, ce qui lui fait une valeur totale de 12. Le joueur vert gagne donc 3 points de victoire et le joueur rouge perd 3 points de victoire.

QUEEN GAMES

© Copyright 2018 Queen Games, 53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved.